

JURNAL TUGAS AKHIR

**REPRESENTASI WACANA KRITIK POLITIK INDONESIA
DALAM VISUAL KARTUN KOMIK *MICE CARTOON*
BERTEMA PANDEMI CORONA TAHUN 2020**



Oleh:
Edi Dwiantoro
NIM. 1410127124

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Jurnal Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

**REPRESENTASI WACANA KRITIK POLITIK INDONESIA DALAM VISUAL
KARTUN KOMIK *MICE CARTOON* BERTEMA PANDEMI CORONA TAHUN**

2020 diajukan oleh Edi Dwiantoro, NIM. 1410127124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual (Kode Prodi: 90241), Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2021 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002

ABSTRAK

Dinamika sejarah panjang perkembangan komik Indonesia menunjukkan bahwa komik merupakan media populer sekaligus produk budaya yang sarat dengan perjuangan ideologis. Sebagai produk budaya, perkembangan komik tidak bisa dilepaskan dari wacana kemajuan teknologi, sosial, dan budaya itu sendiri. Menarik melakukan penelitian mengenai komik sebagai situs kebudayaan yang sarat akan berbagai macam wacana di dalamnya. Di tahun 2020, fenomena pandemi corona menjadi persoalan sosial yang berdampak besar pada semua bidang dan lini sosial. Hal tersebut menjadi sorotan banyak pihak dan media. Tidak terkecuali oleh kartun komik *Mice Cartoon*. Salah satu komik strip Indonesia yang rutin merespon fenomena sosial di Indonesia.

Tampilan visual yang unik, tema yang dekat dengan masyarakat, serta cara penyampaian yang konyol dan lugu membuat kartun komik *Mice Cartoon* dengan mudah diterima dan disukai oleh pembaca. Sayangnya penggunaan bahasa, termasuk bahasa visual, tidak selalu transparan menunjukkan maksud sebenarnya, selalu ada manipulasi dan retorika yang cenderung mengarah pada penyesatan. Oleh karena itu penting untuk melakukan penelitian kritis dengan tujuan menyingkap praktik wacana beserta ideologi di balik penggunaan bahasa visual dalam kartun komik *Mice Cartoon*.

Berdasar pandangan tersebut, dalam penelitian ini digunakan pendekatan tiga dimensi Analisis Wacana Kritis (AWK) dengan empat tahap metode analisis data yang dikembangkan oleh Norman Fairclough. Dari hasil proses analisis terhadap empat sampel unggahan kartun komik *Mice Cartoon* di akun Facebook @micecartoonofficial, disimpulkan bahwa bahasa visual dalam keempat sampel digunakan secara strategis untuk mengonstruksi wacana kritik sosial terhadap sistem politik Indonesia terkait dampak pandemi corona sekaligus menjadi stimulus bagi warga net sebagai pembaca untuk lebih berani bersikap kritis menanggapi fenomena tersebut, sebagai langkah awal menuju perubahan sosial ke arah yang lebih baik.

Kata kunci: Komik Indonesia, Kartun Komik, Mice Cartoon, Politik, Pandemi Corona, AWK, Norman Fairclough, Kritik Sosial

ABSTRACT

The long historical dynamics of Indonesian comics development show that comics are a popular media as well as a cultural product of ideological struggles. As a culture product, the comics development unable to be separated from technological discourse, social, and culture. Having interest in conducting research on comic as a cultural site are full of various discourses. In 2020, the Corona pandemic phenomenon becomes a social problem that gives big impact on all areas and social lines. It has been in the spotlight a lot of parties and the media including Mice Cartoon comics. One of Indonesian comics strip that responds continuously to social phenomenon in Indonesia.

Unique visual displays, themes close to the society, and the naivety and silliness ways in delivery make Mice Cartoon comics easy to accept and like by the readers. Unfortunately the use of languages, including visual language, do not always directly show its true intent, there must be manipulated and rhetoric that lead digression. Therefore, it is important to conduct critical research with the aim of uncovering discourse practices and ideologies beyond the use of the visual language at Mice Cartoon comics.

Based on the views, this study used a three-dimensional approach to Analisis Wacana Kritis (AWK) with four-stage data analysis method which developed by Norman Fairclough. The results of the analysis process on four samples of Mice Cartoons comics' upload on Facebook account @micecartoonofficial, it can be concluded that the visual language in the four samples are used strategically to construct the discourse of social criticism to respond Indonesia's political system related to the impact of Corona pandemic and to become stimulus for netizens as readers to be more courageous in responding critically the phenomenon, as a first step towards better social change.

Keywords: *Indonesian Comics, Comics Cartoons, Mice Cartoon, Politics, Corona Pandemic, AWK, Norman Fairclough, Social Criticism.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penelitian

Lebih dari 90 tahun komik dikenal dan berkembang di negara Indonesia. Memanfaatkan kelebihan media sosial di era modern, banyak muncul *platform* komik *online* yang mengangkat komik-komik lokal agar kembali berjaya di negeri sendiri. Ada juga komikus yang mempublikasikan karyanya secara mandiri dengan mengunggahnya di akun medsos pribadi. Melalui sistem berbasis media *online*, komik Indonesia mulai terlihat kembali berkembang. Banyak bermunculan komikus berbakat dengan komik yang inovatif. Era ini pun kemudian dikenal dengan era komik digital (Nursidik, 2020).

Dinamika sejarah panjang perkembangan komik di Indonesia, mulai dari kemunculannya, berubah-ubah genre populer, terpuruk, bahkan sempat dimusnahkan, kemudian beralih media, hingga akhirnya mulai kembali berjaya, menunjukkan bahwa komik merupakan media populer sekaligus produk budaya yang sarat akan perjuangan ideologis. Sebagai produk budaya, perkembangan komik tidak bisa dilepaskan dari wacana kemajuan teknologi, sosial, dan budaya itu sendiri. Komik pun pada kenyataannya telah menjadi situs kebudayaan yang sering dimanfaatkan atau dikorbankan demi banyak kepentingan (Ajidarma, 2011 : 1). Oleh karena itu, menarik untuk melakukan penelitian mengenai komik sebagai sebuah situs kebudayaan yang sarat akan berbagai macam wacana di dalamnya.

Komik sendiri didefinisikan sebagai kumpulan gambar dan lambang-lambang lain yang disusun secara berdekatan sehingga membentuk urutan tertentu, dengan tujuan untuk menyampaikan cerita atau mendapatkan tanggapan estetik dari pembacanya (McCloud, 1993: 9). Komik memiliki keunikan yaitu pada kelebihanannya memadukan elemen verbal dan visual secara sinergis. Di mana kedua elemen tersebut saling melengkapi. Sebagai media komunikasi visual, komik kerap digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan sosial kepada pembacanya. Di mana dalam komik sendiri sudah termanifestasi wacana sosial, yang secara sengaja maupun tidak sengaja dikonstruksi oleh produsen komik (komikus). Di antara beragam jenis komik, komik strip merupakan jenis komik yang paling erat kaitannya dengan fenomena persoalan sosial.

Di tahun 2020 ini, fenomena virus corona menjadi persoalan sosial yang berdampak besar. Maret 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan virus corona sebagai pandemi, karena telah terkonfirmasi di 114 negara dan berpotensi menginfeksi sebagian besar populasi di seluruh dunia (Elvina, 2020). Di dalam negeri, pandemi corona tidak hanya berdampak pada bidang kesehatan, tetapi juga pada bidang sosial yang melibatkan interaksi banyak orang, seperti bidang ekonomi, pendidikan, interaksi sosial, bahkan politik. Banyak pola interaksi masyarakat yang berubah dan memunculkan fenomena-fenomena baru. Hal tersebut membuat fenomena pandemi corona menjadi sorotan banyak pihak dan media. Tidak terkecuali oleh kreator komik strip yang merespon fenomena tersebut melalui karya visualnya.

Salah satu komik strip Indonesia yang rutin merespon berbagai fenomena sosial adalah kartun komik berjudul *Mice Cartoon* karya Muhammad Misrad atau lebih populer dengan nama “Mice”, komikus kelahiran Jakarta 23 Juli 1970. Layaknya komik strip pada umumnya, *Mice Cartoon* kerap menampilkan sindiran-sindiran terhadap persoalan sosial yang tengah terjadi di Indonesia. Tentu saja dibalut dengan gaya komedi dan tampilan visual khas *Mice Cartoon* yang konyol, lugu, dan jujur (Tokoh Indonesia, 2011). Gaya visual yang unik, cerita yang dekat dengan masyarakat, dan cara penyampaian yang khas membuat komik ini dengan mudah diterima dan disukai oleh pembaca. Terhitung per Oktober 2020, akun media sosial Facebook @micecartoonofficial sudah diikuti oleh 66.432 orang.

Dengan ketenaran yang diperoleh dan jumlah pembaca yang sedemikian banyak, kartun komik *Mice Cartoon* berpotensi menjadi objek kajian yang menarik. Bukan hanya mengkonstruksi wacana, proses publikasi melalui media sosial yang demikian luas pada gilirannya melegitimasi persoalan yang diangkat dalam kartun komik *Mice Cartoon* menjadi sebuah wacana sosial. Di mana masyarakat, dalam hal ini masyarakat siber, secara strategis ditempatkan sebagai objek sekaligus subjek sasaran wacana tersebut. Oleh karena itu, akan sesuai jika penelitian ini menggunakan pendekatan Analisis Wacana Kritis (AWK) sebagai pisau bedah analisisnya. Di mana AWK merupakan teknik baru dalam penelitian ilmu sosial budaya yang juga berfokus pada persoalan sosial dalam rangka menemukan praktik wacana yang berlangsung dalam sebuah media atau teks,

dengan tujuan menyingkap ketidakberesan yang terjadi dan menghadirkan sudut pandang baru sebagai langkah untuk perubahan sosial (Haryatmoko, 2017: 1-3).

Asumsi dasar AWK adalah bahwa bahasa, termasuk bahasa visual, dipergunakan untuk beragam kepentingan, yang mana hal tersebut mempunyai berbagai konsekuensi. Untuk membongkar praktik wacana terkait pandemi corona yang berlangsung dalam kartun komik *Mice Cartoon*, dalam penelitian ini digunakan metode tiga dimensi AWK yang dikembangkan oleh Norman Fairclough. Diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini, keberadaan komik strip dapat menjadi lebih tajam dalam mengkritisi persoalan sosial di Indonesia, dan masyarakat dapat lebih terbuka untuk memaknai komik strip secara kritis sebagai langkah awal perubahan sosial.

2. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana wacana persoalan sosial terkait pandemi corona direpresentasikan dan dilegitimasi dalam visual kartun komik *Mice Cartoon* tahun 2020? Rumusan masalah tersebut berangkat dari tujuan dilaksanakannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui bagaimana cara kreator kartun komik *Mice Cartoon* merepresentasikan wacana persoalan sosial terkait pandemi corona dan strategi yang digunakan untuk melegitimasi wacana tersebut menjadi wacana sosial melalui penelitian terhadap bahasa visual kartun komik *Mice Cartoon* tahun 2020.

3. Landasan Teori dan Metode Penelitian

a. Landasan teori

Untuk dapat melakukan pengkajian dengan lebih detail, dalam penelitian ini digunakan tiga teori utama yang akan dielaborasi guna mendukung proses analisis data, yaitu teori komik, media sosial, dan analisis wacana kritis (AWK).

1) Komik

Scott McCloud, seorang komikus, penulis cerita komik, dan pencetus teori komik asal Amerika, dalam bukunya “*Understanding Comics*” yang diterbitkan tahun 1993, berpendapat bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (berdekatan/bersebelahan) dalam urutan tertentu dengan tujuan untuk

memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. Dengan demikian komik tidak hanya terdiri dari gambar visual ilustrasi dan teks verbal narasi semata. Seperti yang diungkapkan dalam definisi komik, terdapat elemen-elemen selain gambar yang terdapat di dalamnya sehingga sebuah media dapat dikatakan sebagai komik.

- a) Panel, yaitu kotak berisikan ilustrasi dan teks yang nantinya akan membentuk sebuah alur cerita dalam komik. Panel juga dapat dikatakan sebagai frame atau representasi dari kejadian-kejadian yang terpilih untuk digambarkan dari keseluruhan cerita dalam sebuah komik.
- b) Sudut pandang, adalah salah satu aspek filmis yang dimanfaatkan dalam komik. Terdapat lima macam sudut pandang yang dapat diterapkan dalam penggambaran komik, yaitu: *bird eye view*, *high angel*, *low angel*, *eye level*, *frog eye*, menyesuaikan adegan yang digambarkan dalam panel.
- c) Parit, menurut McCloud dalam Maharsi (2011: 88) merujuk pada ruang pemisah di antara panel satu dengan panel lain sebelum maupun setelahnya.
- d) Balon kata, disebut juga sebagai balon ucapan, balon dialog, balon kata (*texts ballon*). Balon kata merupakan konvensi grafis yang digunakan dalam komik untuk merepresentasikan dialog atau pemikiran karakter, ataupun narasi peristiwa yang digambarkan dalam panel.
- e) Bunyi huruf, disebut juga sound lettering atau onomatope merupakan ekspresi suara yang dikeluarkan oleh objek, baik itu karakter maupun benda.
- f) Ilustrasi, menurut Kusrianto dalam Maharsi (2011: 92) ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan untuk menjelaskan maksud atau tujuan tertentu secara visual. Dalam komik, ilustrasi digunakan untuk menggambarkan atau memvisualisasikan cerita yang ingin disampaikan

- g) Cerita, merupakan unsur intrinsik dalam komik hasil pengembangan dari tema. Terdapat empat hal yang mendasari terciptanya suatu cerita, yaitu: aktualitas, *proximitas*, *human interest*, dan kelangkaan.
- h) Garis gerak, adalah visualisasi efek gerakan yang ditimbulkan oleh objek (karakter ataupun benda) dalam ilustrasi komik, yang berfungsi mewakili gerakan objek tersebut serta memberikan efek dramatis suatu adegan dalam komik.
- i) *Symbolia*, adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun. Divisualkan dalam bentuk benda ataupun huruf. Terdapat banyak *symbolia* dalam komik, diantaranya: *plewds*, *squens*, *emanata*, *briffits*, *gawlixes*.

2) Media Sosial

Nasrullah (2015: 11) menyimpulkan bahwa definisi media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna untuk merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan virtual. Sebagai salah satu *platform* yang muncul di media siber, media sosial memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda dengan media siber.

- a) Jaringan (*Network*) antarpengguna, yaitu jaringan yang terbentuk dan dimediasi oleh perangkat teknologi, yang pada akhirnya membentuk komunitas atau masyarakat dengan nilai-nilai layaknya masyarakat sosial di dunia nyata.
- b) Informasi (*Information*), Nasrullah (2015: 22) menyimpulkan, karakter informasi dalam media sosial dapat dilihat dari dua sisi. *Pertama*, media sosial merupakan medium yang bekerja berdasarkan informasi. *Kedua*, informasi menjadi bentuk komoditas dalam media sosial.
- c) Interaksi (*Interactivity*), merupakan aktivitas di media sosial yang membangun jaringan sebagai karakter dasar dari media sosial. Menurut Nasrullah (2015: 27) khalayak media sosial memiliki kebebasan dalam membentuk jaringan dan medium memberikan sarana kepada khalayak pengguna untuk saling berinteraksi.

- d) Simulasi Sosial (*Simulation of Society*), yaitu sifat realitas media yang merupakan hasil proses simulasi, di mana representasi yang ada di media telah diproduksi dan direproduksi oleh media menjadi realitas tersendiri
- e) Konten oleh pengguna (*User Generated Content*), adalah karakteristik media sosial yang menunjukkan bahwa konten di media sosial sepenuhnya berdasarkan kontribusi pengguna.
- f) Penyebaran (*Share/Sharing*), merupakan aktivitas distribusi (penyebaran) di antara pengguna.

Sebagai salah satu model komunikasi termediasi komputer, interaksi dan juga komunikasi antarpengguna di media sosial terjadi diwakili oleh mesin (perangkat teknologi). Dengan demikian, bahasa yang digunakan dalam berinteraksi maupun berkomunikasi berbeda dengan bahasa komunikasi tatap muka. Ada dua term yang digunakan dalam melihat teks di media siber (Nasrullah, 2015: 83):.

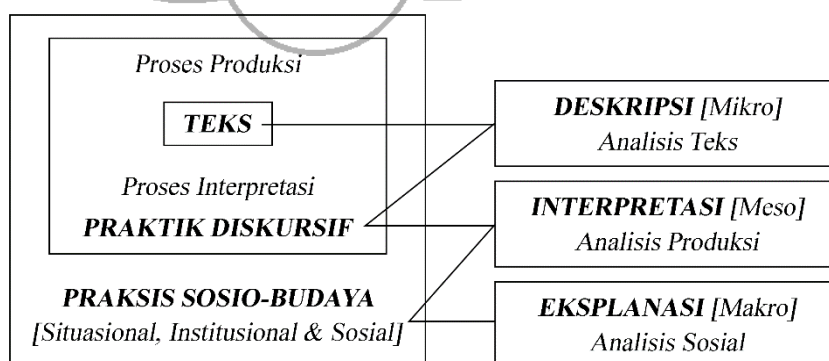
- a) *Netspeak*, yaitu pembicaraan yang seolah-olah adalah bahasa tertulis. *Netspeak* terjadi ketika para pengguna melakukan interaksi langsung (*synchronous*), seperti pada *online chat*, atau *instant messaging*.
- b) *Netlingo*, yaitu penulisan teks yang seolah-olah sedang berbicara. Teks yang ditulis di media siber menjadi bahasa yang seolah-olah mewakili ungkapan ketika berbicara.

3) Analisis Wacana Kritis (AWK)

AWK merupakan salah satu metode dalam penelitian ilmu sosial budaya yang berpegang pada tiga prinsip dasar. *Pertama*, semua pendekatan harus berorientasi pada permasalahan sosial, sehingga menuntut pendekatan lintas-ilmu dalam proses analisisnya. *Kedua*, fokus utamanya adalah untuk mendemistifikasi ideologi dan kekuasaan melalui penelitian sistematik data semiotik berupa tulisan, lisan, ataupun visual. *Ketiga*, selalu reflektif dalam proses penelitian, yaitu peneliti mengambil jarak, berpihak, dan menentukan posisi untuk memeriksa nilai dan ideologi peneliti sendiri (Wodak & Mayer dalam Haryatmoko, 2017:1).

Penelitian ini disebut “kritis” karena berupaya menganalisis ketidakberesan yang ada dalam masyarakat, mencari sumber penyebabnya, untuk kemudian merumuskan solusi bentuk-bentuk perlawanan yang mungkin dilakukan (Fairclough, 2010: 243). Menurut Fairclough, AWK harus memperhitungkan tiga dimensi dari objek analisis dalam proses analisisnya, yaitu:

- a) Dimensi teks, mengacu pada semua elemen wicara, tulisan, grafik, dan kombinasinya atau semua bentuk linguistik teks (khasanah kata, gramatika, sintaksis, struktur metafora, retorika). Proses analisis pada dimensi teks dilakukan dengan mendeskripsikan setiap elemen verbal dalam objek kajian untuk melihat apa yang direpresentasikan dalam teks, identitas siapa yang dimunculkan, dan bagaimana relasi yang terbentuk.
- b) Dimensi praktik kewacanaan, mengacu pada proses produksi dan konsumsi teks. Dalam dimensi ini sudah membahas proses interpretasi menghubungkan antara produksi dan konsumsi teks.
- c) Dimensi praktik sosiokultural, mengacu pada konteks makro unsur sosial di luar teks yang memengaruhi praktik wacana pada tahap proses produksi dan berujung pada bentuk teks, juga pada proses interpretasi terhadap teks. Fokus pembahasan ditujukan pada sisi situasional, institusional, dan sosial yang mempengaruhi kemunculan teks.



Gambar. 1. Skema Tiga Dimensi AWK Model Norman Fairclough.
Sumber: *Critical Discourse Analysis (Analisis Wacana Kritis)*
Landasan Teori, Metodologi dan Penerapan, 2017: Halaman 23.

b. Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Yaitu menggunakan pendekatan tiga dimensi AWK dipadukan dengan metode empat tahap analisis data yang dikembangkan Norman Fairclough (2010: 235-239).

- 1) Fokus pada ‘ketidakberesan sosial’ dalam aspek semiotiknya. Yang dimaksud dengan ketidakberesan sosial adalah sistem atau bentuk tatanan sosial yang menghalangi terwujudnya kesejahteraan bersama. Dijabarkan dalam dua langkah:
 - a) Memilih sebuah topik penelitian yang mengarah pada ketidakberesan sosial.
 - b) Mengkonstruksi objek penelitian dengan menteorisasi topik.
- 2) Mengidentifikasi hambatan-hambatan untuk mengatasi ‘ketidakberesan sosial’. Dilakukan dengan tiga langkah:
 - a) Menganalisis hubungan dialektik antara semiosis dengan unsur-unsur sosial lainnya.
 - b) Menyeleksi dan memfokuskan analisis pada teks yang relevan, serta mengelompokkannya dengan tujuan untuk membentuk objek penelitian.
 - c) Menganalisis teks, baik analisis lingusitik dan semiotik maupun analisis interdiskursif.
- 3) Mengidentifikasi apakah tatanan sosial “membutuhkan” ketidakberesan sosial. Harus diperiksa apakah ketidakberesan sosial melekat pada tatanan sosial, apakah dapat ditangani dalam sistem tersebut, atau hanya dapat ditangani apabila dilakukan perubahan pada sistem sosial.
- 4) Mengidentifikasi cara-cara yang mungkin dilakukan untuk mengatasi hambatan-hambatan. Fokus tahap ini adalah untuk merumuskan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasi hambatan-hambatan yang menghalangi penanganan ketidakbersan sosial.

B. PEMBAHASAN DAN HASIL

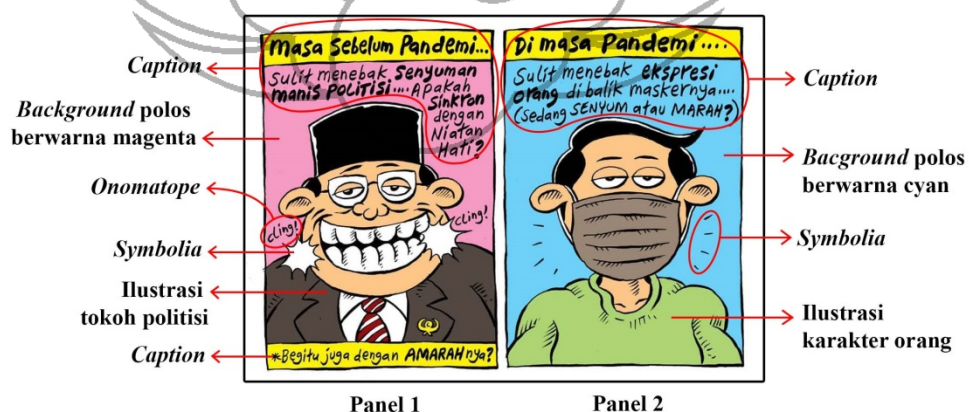
Terdapat empat sampel unggahan kartun komik *Mice Cartoon* (selanjutnya disingkat *MC*) bertema politik terkait pandemi corona di akun Facebook @micecartoonofficial dari bulan Januari hingga Oktober tahun 2020. Keempat sampel tersebut akan dikaji dengan tujuan menyingkap praktik wacana beserta ideologi yang tersembunyi di balik bahasa visual kartun komik *MC*. Proses analisis dilakukan menggunakan empat tahap metode analisis data yang disusun oleh Norman Fairclough. Di mana dalam tiap tahap, setiap sampel diuraikan dan dijabarkan berdasarkan tiga dimensi analisis wacana kritis yang juga dirumuskan oleh Norman Fairclough.

1. Ketidakberesan sosial dalam aspek semiotik kartun komik *Mice Cartoon*

Maksud dari ketidakberesan sosial di sini adalah segala bentuk tatanan atau sistem sosial yang menghalangi terwujudnya kesejahteraan bersama. Setiap elemen dalam dimensi teks, dimensi praktik kewacanaan, dan dimensi sosio-kultural pada keempat sampel dikaji secara semiotis untuk mengidentifikasi ketidakberesan sosial seperti apa yang tersirat.

Hasil analisis semiotis pada tiga dimensi keempat sampel kartun komik *MC* merepresentasikan sisi negatif dari politik di Indonesia. Terlihat dari organisasi elemen-elemen visualnya yang dikonstruksi secara strategis merepresentasikan kejelekan hal-hal yang berkaitan dengan politik Indonesia.

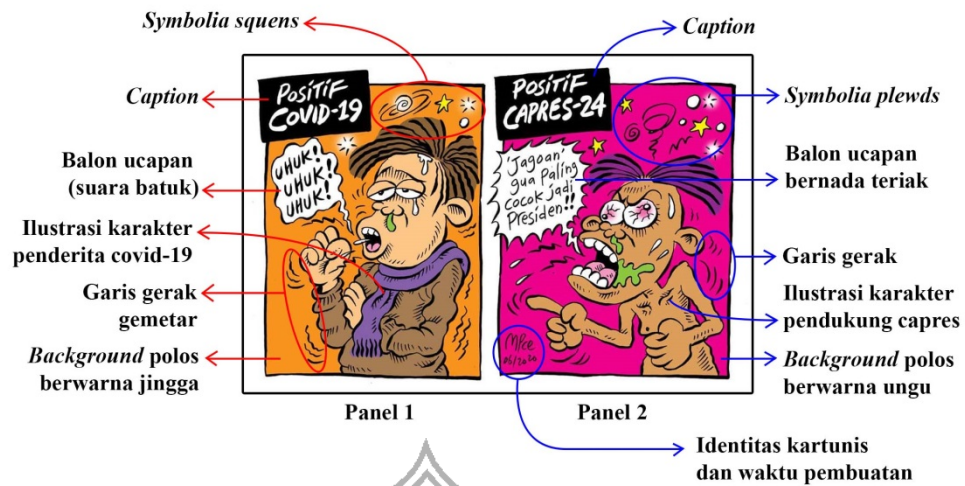
a. Sampel 1



Gambar. 2. Identifikasi elemen kartun komik *MC* sampel 1
Sumber: Dokumentasi Edi Dwiantoro

Organisasi elemen visual sampel 1 merepresentasikan citra politisi Indonesia di mata masyarakat yang dinilai penuh kepalsuan.

b. Sampel 2

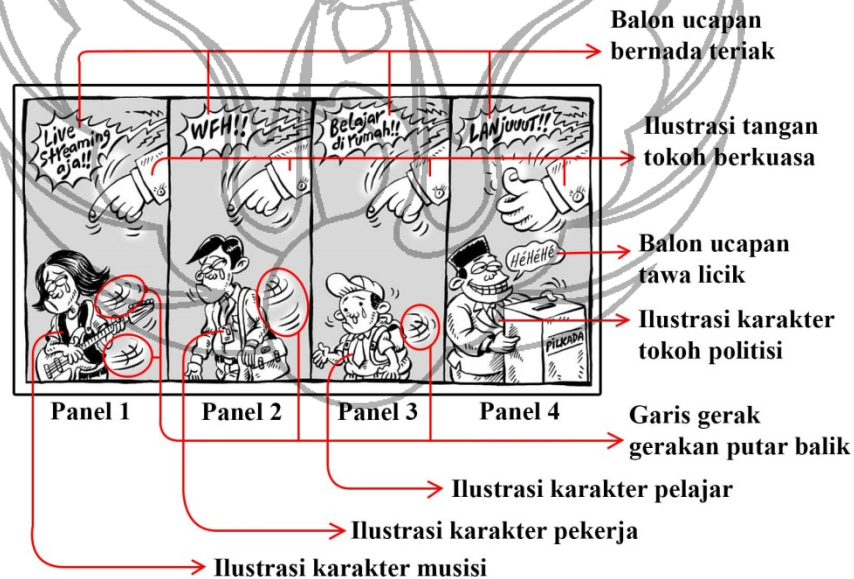


Gambar. 3. Identifikasi elemen kartun komik MC sampel 2

Sumber: Dokumentasi Edi Dwianto

Organisasi elemen visual sampel 2 merepresentasikan perilaku fanatisme pendukung Capres yang sudah seperti penyakit menular berbahaya.

c. Sampel 3

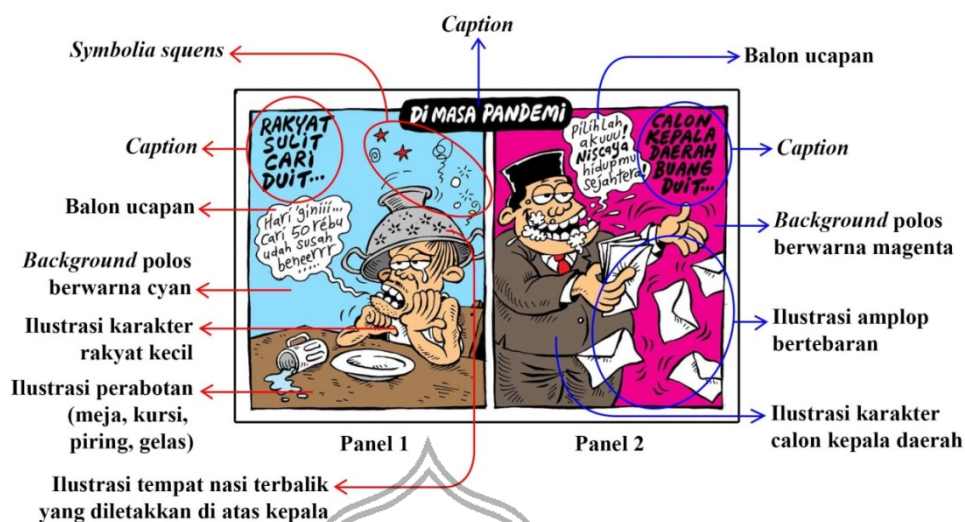


Gambar. 4. Identifikasi elemen kartun komik MC sampel 3

Sumber: Dokumentasi Edi Dwianto

Organisasi elemen visual sampel 3 merepresentasikan perlakuan tidak adil pemerintah yang lebih mengutamakan kepentingan politik dibandingkan banyak kepentingan publik.

d. Sampel 4



Gambar. 5. Identifikasi elemen kartun komik *MC* sampel 4
Sumber: Dokumentasi Edi Dwianto

Organisasi elemen visual sampel 4 merepresentasikan sikap apatis dan oportunis calon kepala daerah yang tega memanfaatkan kondisi sulit rakyat kecil terdampak pandemi corona demi keuntungan pribadi.

Sementara dari analisis pada proses produksi, menunjukkan kelihaihan Mice sebagai kartunis memainkan ideologi di balik bahasa visual keempat sampel yang dikonstruksi untuk menunjukkan keberpihakannya pada masyarakat. Yaitu dengan pemilihan tema yang bersifat *proximitas* seperti persoalan politik dan aktual seperti fenomena pandemi corona untuk kemudian diartikulasikan secara visual dalam kartun komik *MC* untuk menarik perhatian sekaligus memicu reaksi pembaca. Selain itu juga dari cara Mice merepresentasikan tema tersebut, yaitu dengan menghadirkan unsur kedekatan dalam konstruksi elemen-elemen visual kartun komik *MC*.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap proses konsumsi, terbukti bahwa apa yang dilakukan Mice di balik proses produksi kartun komik *MC* berhasil menarik perhatian warga net sebagai pembaca untuk merespon apa yang direpresentasikan dalam visual keempat sampel. Didapati juga bahwa penafsiran pembaca justru lebih berani mengkritisi persoalan politik yang direpresentasikan dalam keempat sampel. Secara keseluruhan, aspek semiotis dalam keempat sampel kartun komik *MC* dikonstruksi secara strategis untuk merepresentasikan

ketidakberesan sosial berupa penilaian negatif terhadap politik Indonesia.

2. Identifikasi hambatan-hambatan untuk menangani ketidakberesan sosial.

Hambatan-hambatan dalam menangani penilaian negatif terhadap politik Indonesia mengarah pada kecacatan penerapan sistem oleh pelaku pemerintahan.

- a. Masih banyaknya politisi Indonesia yang terlibat kasus pelanggaran hukum
- b. Tingkat kepuasan masyarakat terhadap jalannya pemerintahan Indonesia yang cenderung masih rendah.
- c. Dominasi framing sisi negatif politik Indonesia oleh media.

Ketiga hal tersebut menjadi alasan mengapa politik Indonesia masih dinilai negatif oleh masyarakat.

3. Hubungan antara tatanan sosial dengan ketidakberesan social.

Ironisnya, dengan adanya penilaian negatif terhadap politik Indonesia, justru membawa beberapa manfaat bagi jalannya pemerintahan di Indonesia, seperti:

- a. Sikap kritis masyarakat terhadap sisi negatif politik Indonesia seolah menjadi bentuk pengawasan sosial terhadap jalannya pemerintahan.
- b. Dengan adanya pengawasan sosial dari masyarakat, para pelaku pemerintahan dituntut menjalankan tugasnya dengan penuh tanggung jawab.

Dengan demikian, secara tidak langsung menyatakan bahwa tatanan sosial yang ada membutuhkan hadirnya penilaian negatif terhadap politik Indonesia.

4. Alternatif cara yang mungkin dilakukan untuk mengatasi hambatan.

Tiga faktor penghambat dalam menangani penilaian negatif terhadap politik Indonesia yang teridentifikasi pada tahap 2, bersumber pada ketidaksesuaian penerapan sistem politik yang sudah diatur dalam undang-undang, oleh pelaku pemerintahan (politisi), baik disengaja ataupun tidak disengaja. Jadi untuk mengatasi hambatan tersebut tidak perlu mengubah sistem pemerintahan. Cukup dilakukan pembenahan pada penerapannya, seperti:

- a. Memperketat pengawasan terhadap jalannya pemerintahan, terutama pada para pelakunya.
- b. Meningkatkan kesadaran semua pihak untuk lebih peduli dan turut serta mengawal jalannya pemerintahan.
- c. Berani bersikap tegas dalam memberikan hukuman seadil-adilnya bagi siapapun yang melanggar, tanpa adanya perlakuan yang berbeda.

C. KESIMPULAN

Setelah melakukan serangkaian proses penelitian hingga tahap analisis terhadap data, diperoleh dua kesimpulan utama dalam penelitian ini.

1. Tiga dimensi dalam empat sampel unggahan kartun komik *Mice Cartoon* secara strategis merepresentasikan sisi negatif dari dunia politik Indonesia terkait fenomena pandemi corona. Semua elemen bahasa visual dalam keempat sampel dikonstruksi dan dihubungkan untuk mengkomparasi, baik itu menampilkan persamaan atau perbedaan dua atau lebih fenomena terkait dampak pandemi corona, yang tujuannya adalah untuk menunjukkan sisi negatif perpolitikan Indonesia, mulai dari identitas politisi, kebijakan politis, hingga bidang politik itu sendiri. Jadi praktik wacana yang menjadi pondasi keempat sampel dan direpresentasikan melalui organisasi elemen-elemen visual kartun komik *Mice Cartoon* adalah wacana kritik sosial terhadap politik Indonesia terkait dampak pandemi corona.
2. Tidak hanya sebatas mengkritik, bertolak dari hasil analisis pada proses konsumsi dalam dimensi praktik kewacanaan, terlihat bahwa apa yang ditampilkan dalam visual keempat sampel mampu memancing beragam respon dari para pembaca di dunia maya. Terdapat dua faktor dibalik terwujudnya kondisi tersebut. *Satu*, pemilihan tema aktual seperti fenomena pandemi corona dan tema bersifat *proximitas* seperti persoalan politik yang diartikulasikan secara visual untuk menarik perhatian sekaligus memicu reaksi dari pembaca. *Dua*, organisasi elemen-elemen visual dan verbal dalam keempat sampel yang secara strategis dikonstruksi untuk menghadirkan kedekatan dengan masyarakat sebagai target komunikasi kartun komik *Mice Cartoon*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa visual keempat sampel unggahan kartun komik *Mice Cartoon* dalam akun Facebook @micecartoonofficial digunakan secara strategis untuk mengonstruksi wacana kritik sosial terhadap sistem politik Indonesia terkait dampak pandemi corona dan menjadi stimulus bagi warga net yang membacanya untuk lebih berani bersikap kritis menanggapi fenomena tersebut, sebagai langkah awal bersama menuju perubahan sosial yang lebih baik.

Daftar Pustaka

Ajidarma, Seno G.. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).

Haryatmoko. 2017 (cetakan kedua). *Critical Discourse Analysis (Analisis Wacana Kritis): Landasan Teori, Metodologi dan Penerapan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, Scout. 2008 (cetakan ketiga). *Understanding Comics (Memahami Komik)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).

Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosiologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Udasmoro, Wening (ed). 2018. *Hamparan Wacana: Dari Praktik Ideologi, Media Hingga Kritik Psikolonial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (anggota IKAPI).

Webtografi

Elvina, Laura. 2020. <https://www.kompas.tv>: *WHO Tetapkan Wabah Virus Corona Sebagai Pandemi Global*. Diakses pada hari Sabtu 19 Desember 2020 pukul 09.37 WIB.

Nursidik, Vira N. 2020. <https://www.goodnewsfromindonesia.id>: *Perkembangan Komik di Indonesia dari Era Cetak sampai Digital*. Diakses pada hari Kamis 22 Oktober 2020 pukul 01.13 WIB.

Tokoh Indonesia. 2011. <https://tokoh.id>: *Si Mice yang Konyol*. Diakses pada hari Rabu tanggal 21 Oktober 2020 pukul 23.03 WIB.